風の谷のナウシカ設定資料集

色アリ

胸に
聖なる動物の
角がついてます

腰の
ポケット
ありま

ナウシカの
もらう服（ラステルのです）

ズボン、クツとベルトは従前のもの。

動画時の注意事項

◎ まず　原画をとりだして　　はじめる前にパラパラやってみて動きを理解するとともに原画での　せきわすれ、部品(?)の形や大きさの修整をし　色指定表　キャラ表を見て　どこが色わけになるか（線で区切るか）を確認して下さい。

◦ささってしまうようなとんがり、ギャグマンガのような まるまるは いけません。ほどよく（ただし コパ坊オツたちのヒゲは ちがいます）

× × ○

◦エンピツでの ぬりつぶしは　足もとのカゲとか よっぽど小さいもの以外は やらないでください。

◦弾がはいっているのです。

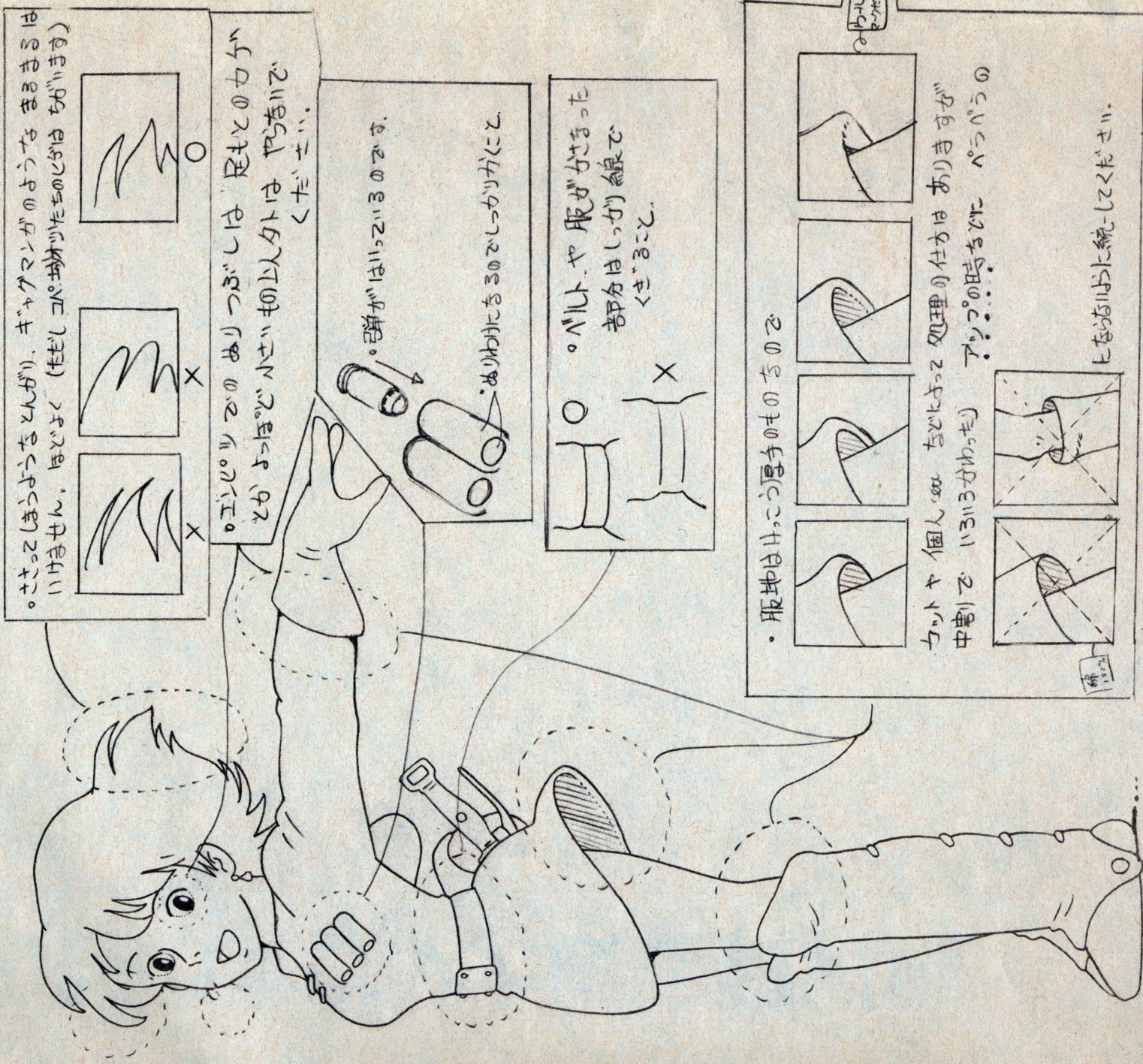
ぬりわけになるのでしっかりかくこと。

◦ベルト、や 服が重なった部分はしっかり線でくぎること。

○ ×

・服地はけっこう厚手のものなので

カットや 個人などによって 処理の仕方は ありますが 中割で いろいろかわったり アップの時などに ペラペラの

となならないように統一してください。

◦イヤリング
中割のときでも ハイライトは 中割しないで できるだけ チラチラ させて下さい

例）

◦髪の毛の3～4枚のばたつかしは　ただ線と線の間を　とるのではなく

① ② ① ②

× ○

とこんな ふうな かんじ で おねがいします

※ロングの時はこの程度にして下さい

風の谷のナウシカ

※風使いのツエ
別紙参照

（ナウシカ）

※ナウシカの平服

風の谷のナウシカ

手足がっしりした動物っす

大きいとき ふ～く線を

エンピツここまで

この位までハイライトいれない

★目 大きい時のみハイライトつける

エリマキ

ミミもタテに塗りわけ

エンピツタッチ

赤センのみ 色トレス

小さいときは 鼻の上のエンピツ セン省略

一種のこわさを

風の谷のナウシカ

(ユパ) ②

※メがらみて下さい

風の谷のナウシカ
(トリ馬)

※ユパの方に
つながっている

※BGです

風の谷のナウシカ

(ジル)

(ナウシカの父)

(ユパの親友)

カゲ

※頭毛にはメグ
つけないで下さい。

※セリフはあまり大きく口を開けない事

(光源)

※サイズによりハイライトつけて下さい

普通時の顔

ヒ.ヒ.ヒ.ヒ...

※特殊なカットのみこの様な顔に

気合のかけも.　(大ババ)

※ハイライト1ケのみ

色トレス

※注

※このハイライトはやめる
どトーシになってしまうので

風の谷のナウシカ ※ アスベル ①

風の谷のナウシカ（城おじ五人衆）

ミト

ニガ

※ 眼が見えない

ギックリ

ゴル ※風見

ムズ

※ ユパの相談相手
※ 一寸気むずかしい
※ しっかりしている

※ バージ・パイロット
・戦車操縦
・あわてない

※ ノンキ
※ 腰が痛い

※ よく笑う
※ 陽気
※ ズングリ.

※ むずかしい顔しているが
ッ、ッ、ッ、と笑う.

(クシャナ)②

風の谷のナウシカ

(クロトワ)①

風の谷のナウシカ

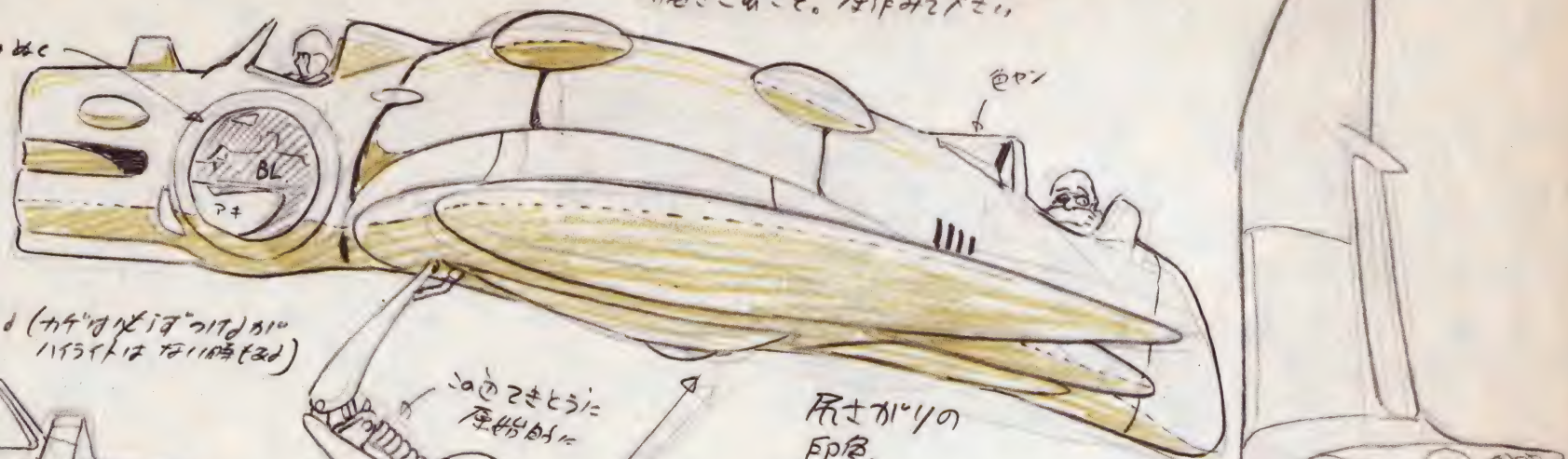
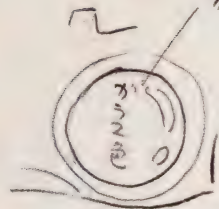
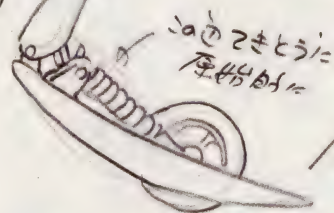
(ミト)

ガンシップ

およそ近代的な乗物ではありません。スマートにしないこと。
カット毎に少し位かわっても気にしない

★ハイライト、カゲのつけ方は通常ありふれた方法にします。

★部分のよりサイズの時は、時に応じて描きこむこと。原作みて下さい

★窓の処理
ガラス色かぬく

ガラス色

BL

アキ

色ヤン

★時にはハイライト入れる（カゲは必ずつけるが
ハイライトはない時もある）

油色てきとうに
原始的に

尻さがりの
印象。

BL

BL

BL

後退翼

アングルによって
翼のカゲ線は
実線も可

オールフライングの
翼端 但、ほとんど
下りっぱなし

★ 何やら
いっぱい出っ張る
ハッチ

線は多すぎず 少すぎず

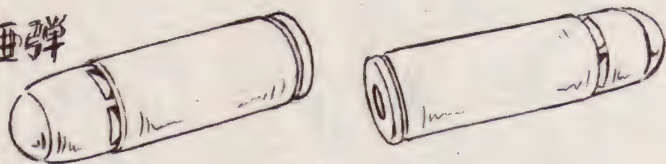
さみしければ
鋲もうつ

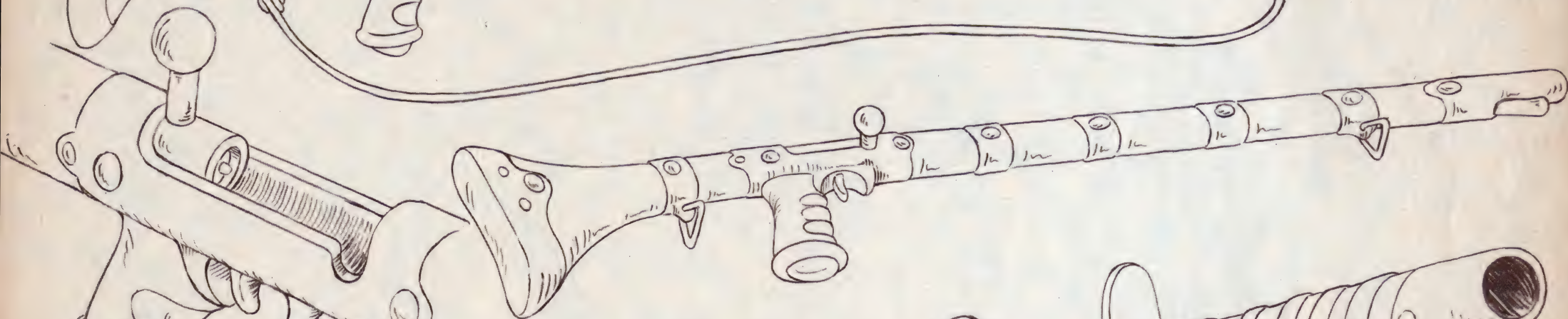
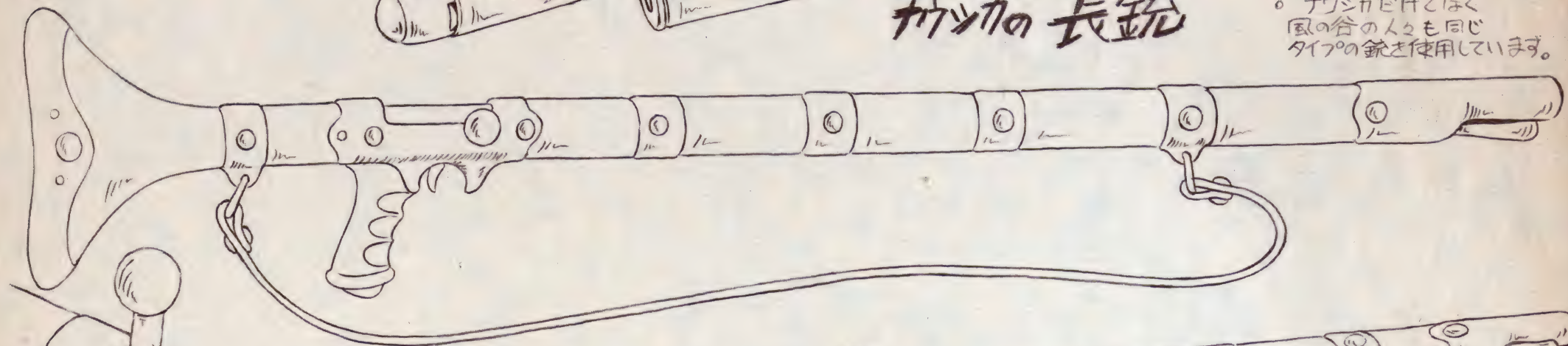
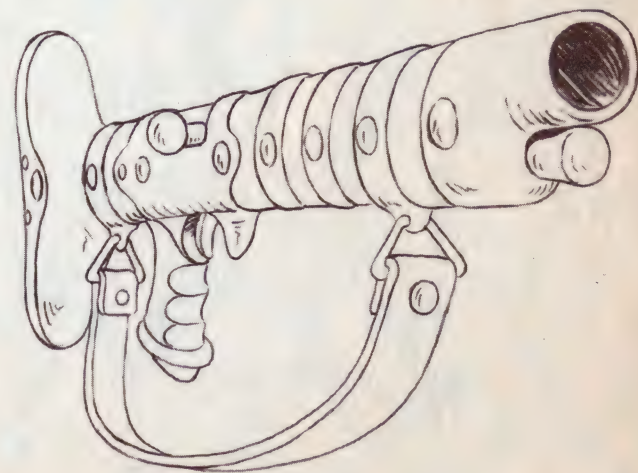
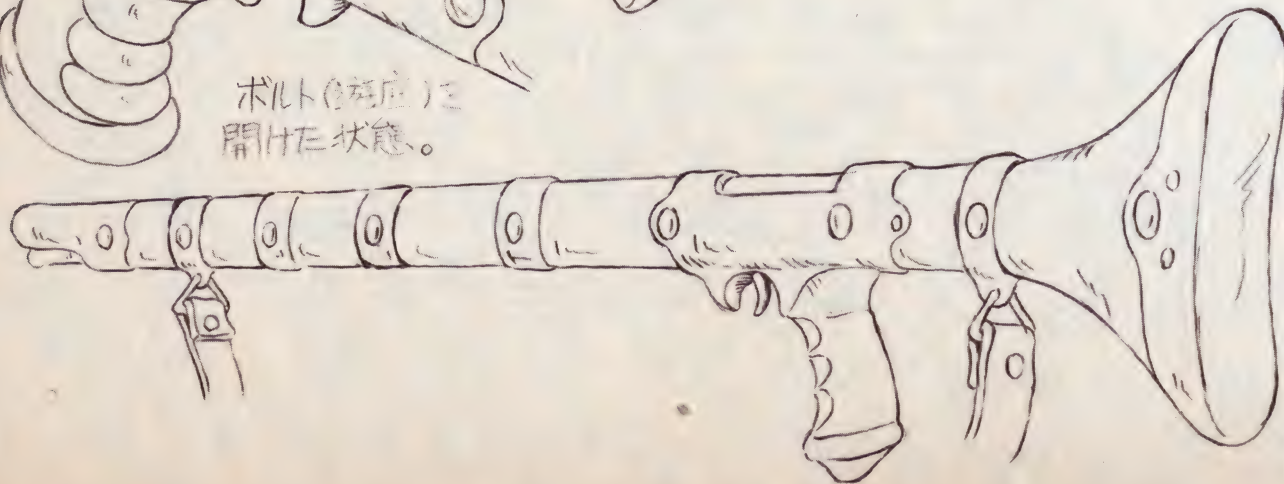
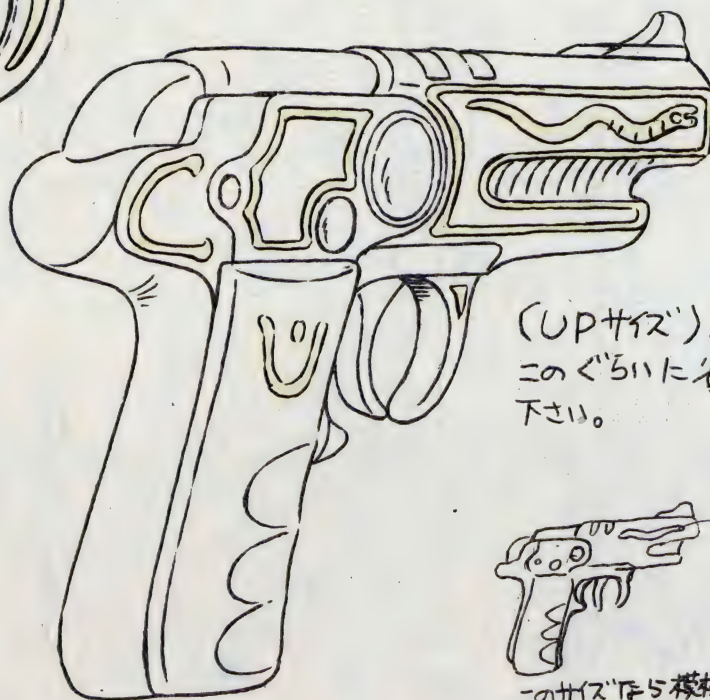
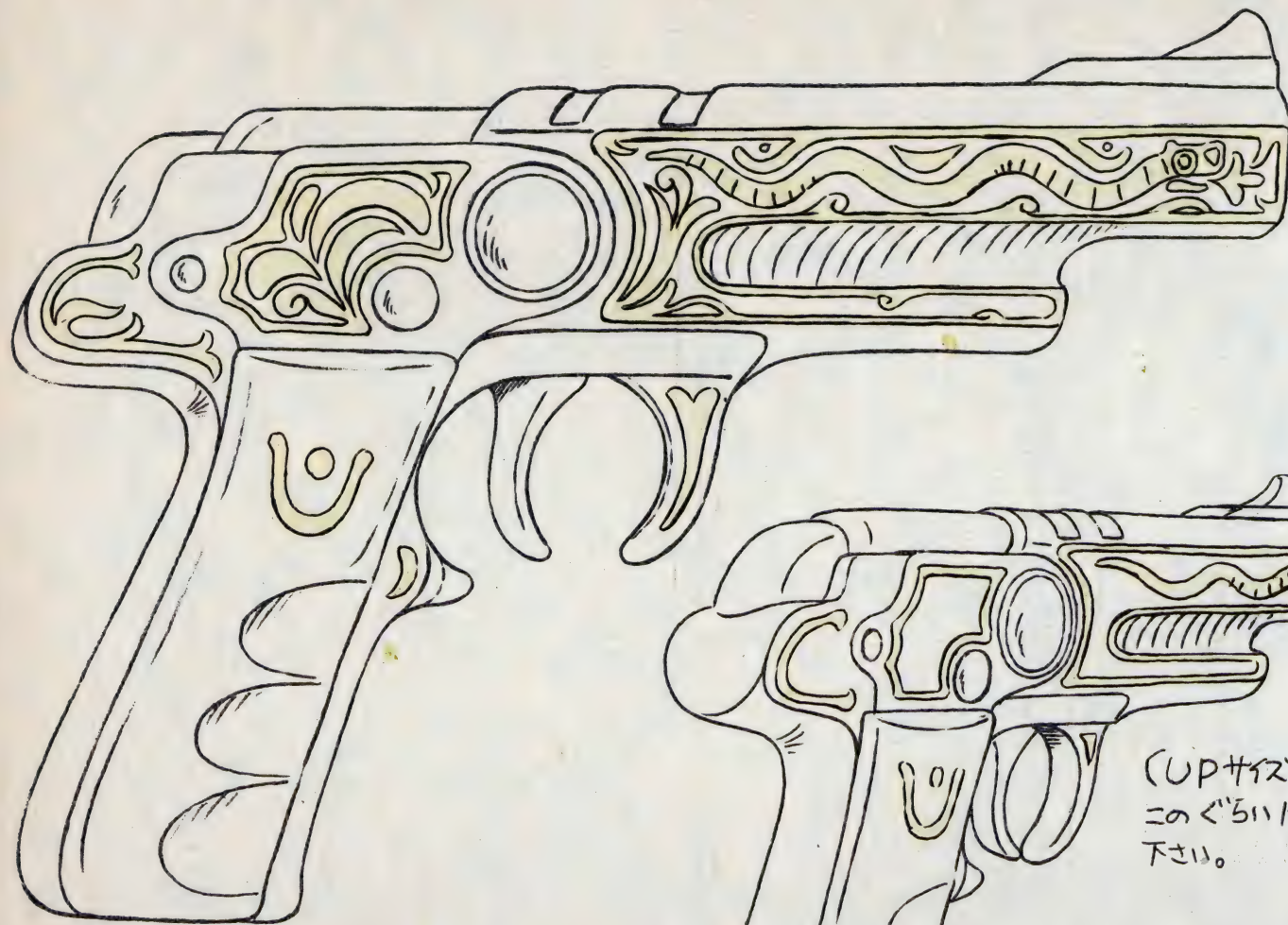
バージをひく時のフック

色ヤン

近代技術の合理主義では
考えられない奇妙な設計です
全体が手づくりで、必要に応じて
削ったり加えたりされた代物
最高スピードもせいぜい500km/hと考えています。

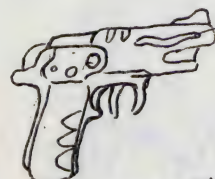
狼煙弾

ナウシカの 長銃

○ ナウシカだけでなく
風の谷の人々も同じ
タイプの銃を使用しています。

ボルト(遊底)を
開けた状態。

(UPサイズ用) 1cutだけしかありません。
模様の部分はあくまでも参考程度にとどめておいてもう少し省略して下さい。

(UPサイズ)以外はこのぐらいに省略して下さい。

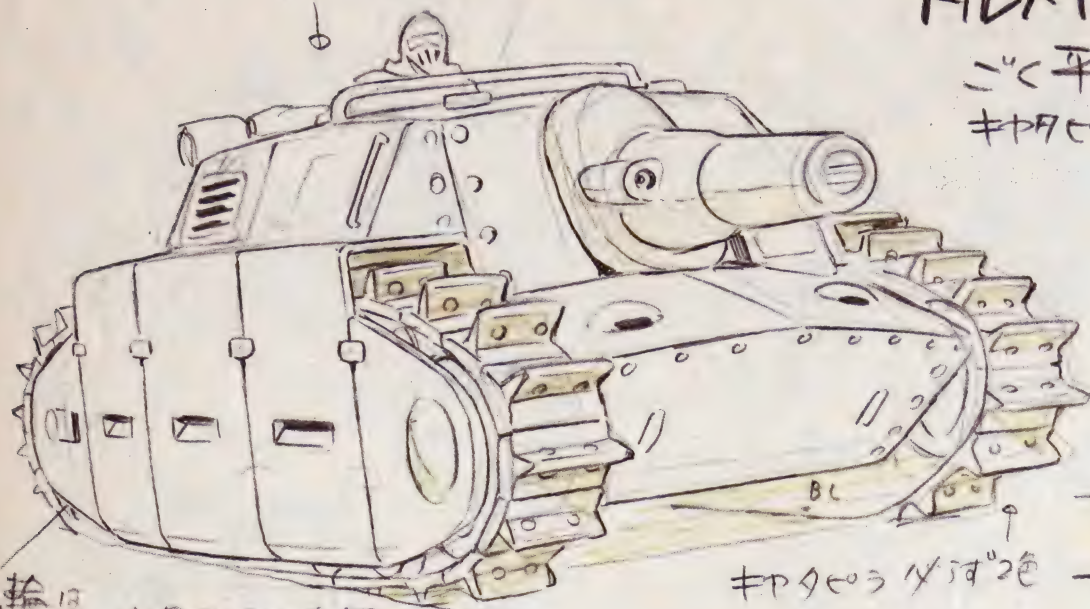
ヘビの模様くらいはのこしておいて下さい。

このサイズなら模様はいりません。

クツャナの銃

貴族の持物ですので、このくらいは描き込みたい!!

原.動画、仕上げ様
スミマセン!

トルメキアの自走砲

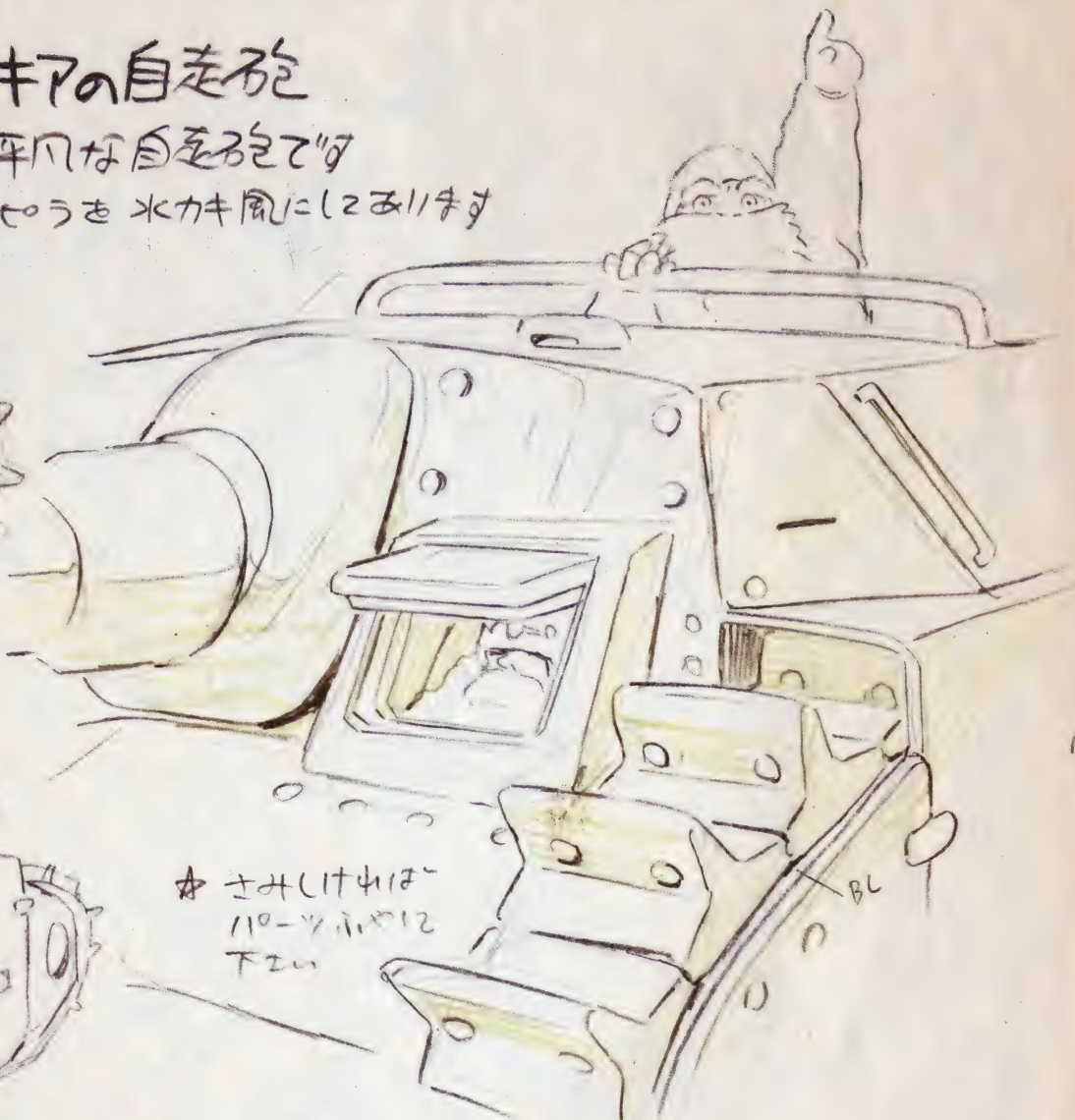
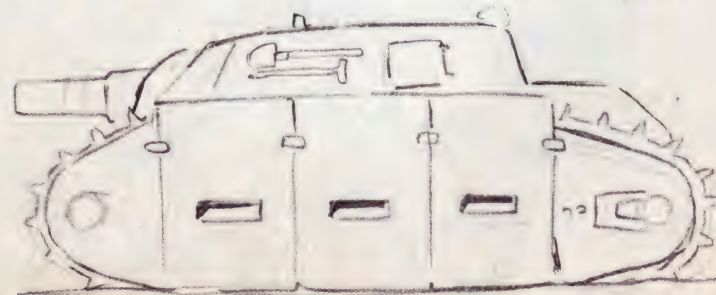
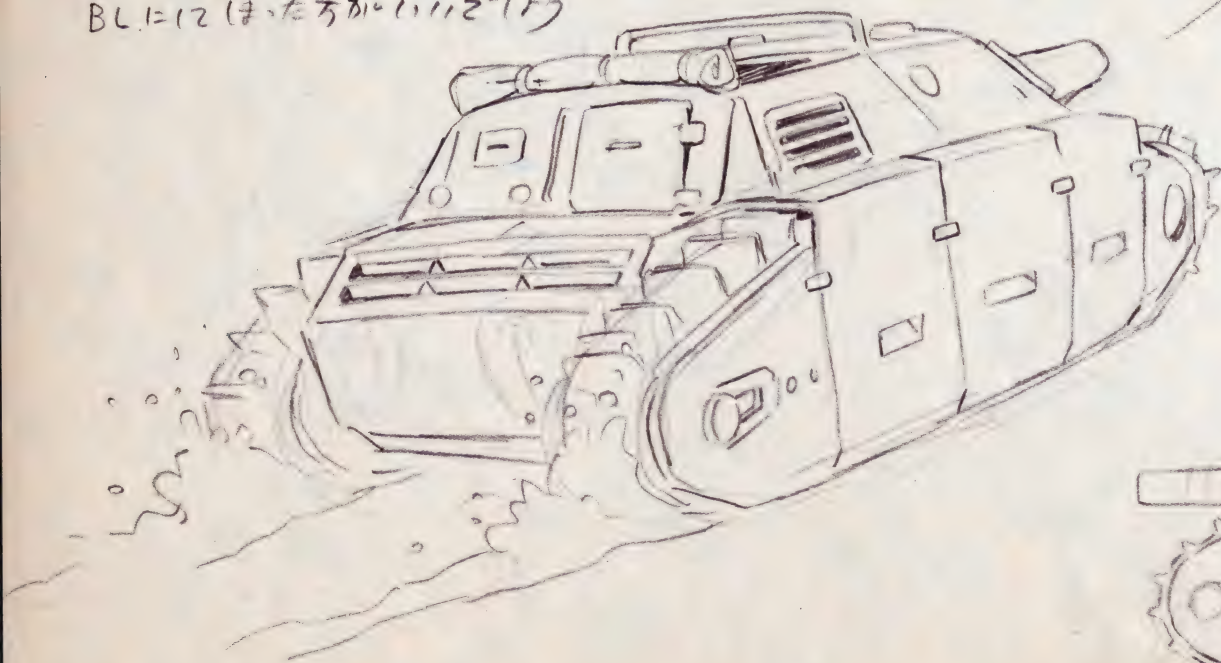
ごく平凡な自走砲です
キャタピラを 水カキ風にしてあります

半分上天井ありません

キャタピラ 必ず2色

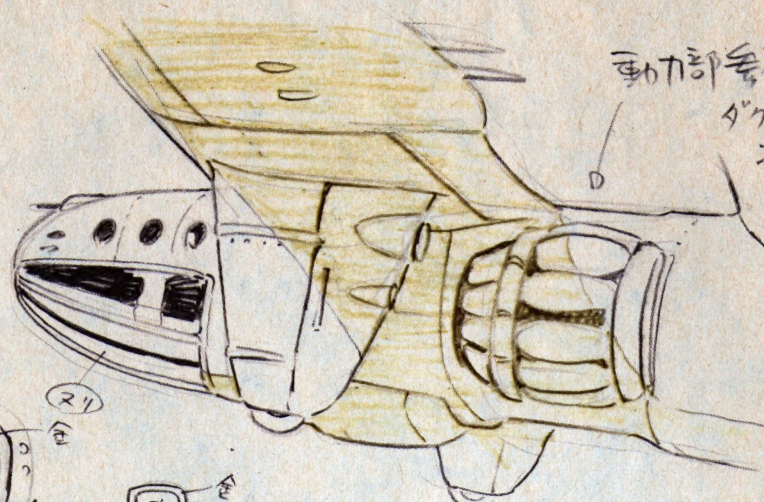
BL

転輪は
見えても 見えなくても 可、
BLにてはった方がいいでしょう

★さみしければ
パーツふやして
下さい

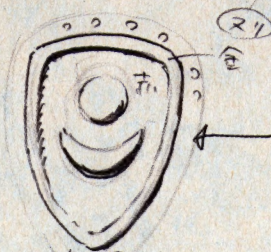
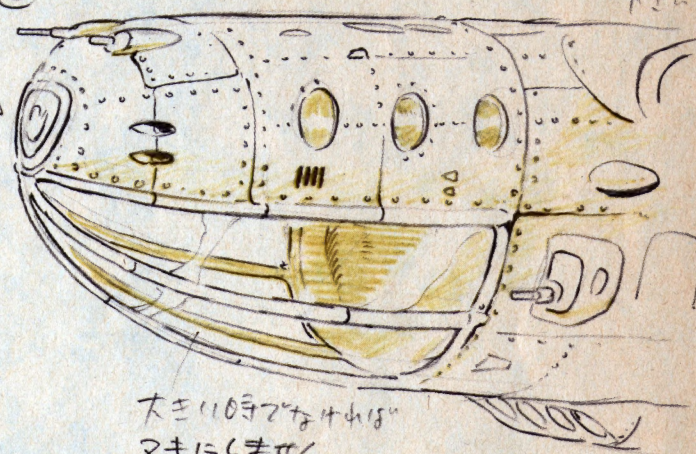
BL

バカガラス
4隻でて来ますが. デザイン 似てるようで ちがってて かまいません
カット毎に 部分が変っても かまいません。要はカンジが 出ること
銃座その他は 資料を見て下さい。
★ シャープにしないこと
カメラ寄った時. 細部 つぎはぎのかんじに

空中戦で動く時は
この程度の書き込み

必ず
かげつけ

動画で動く時は
線をへらしましょう

動力部参考

ダクトがむき出しになって
冷却装置をかねています

作画処理（通常）と
ハーモニー処理では
かき込みかえて下さい

ヌリ

金

赤

金

赤

紋章のつもり

小さい時はただの赤.

よく見える時は
この位.
月と太陽

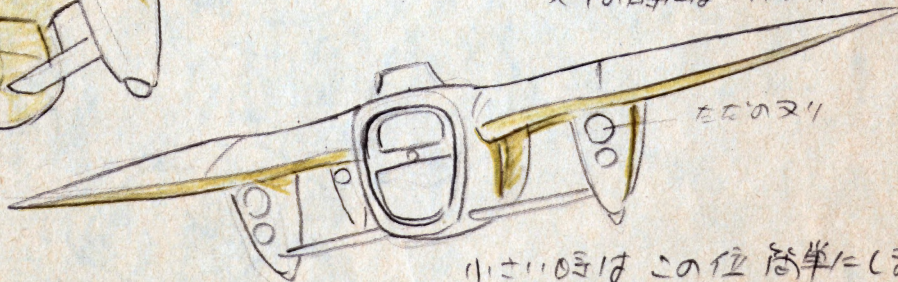
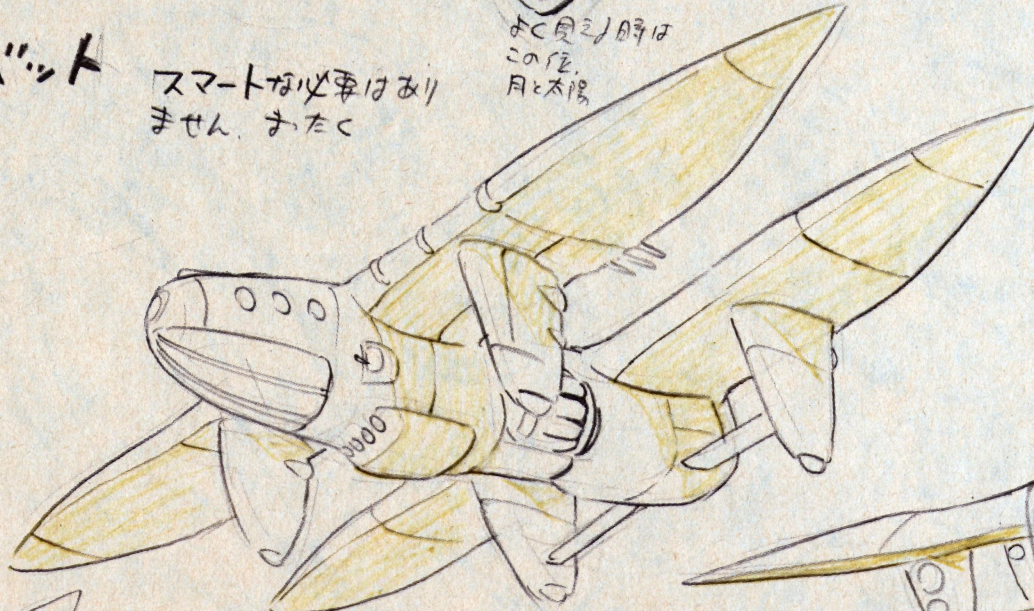
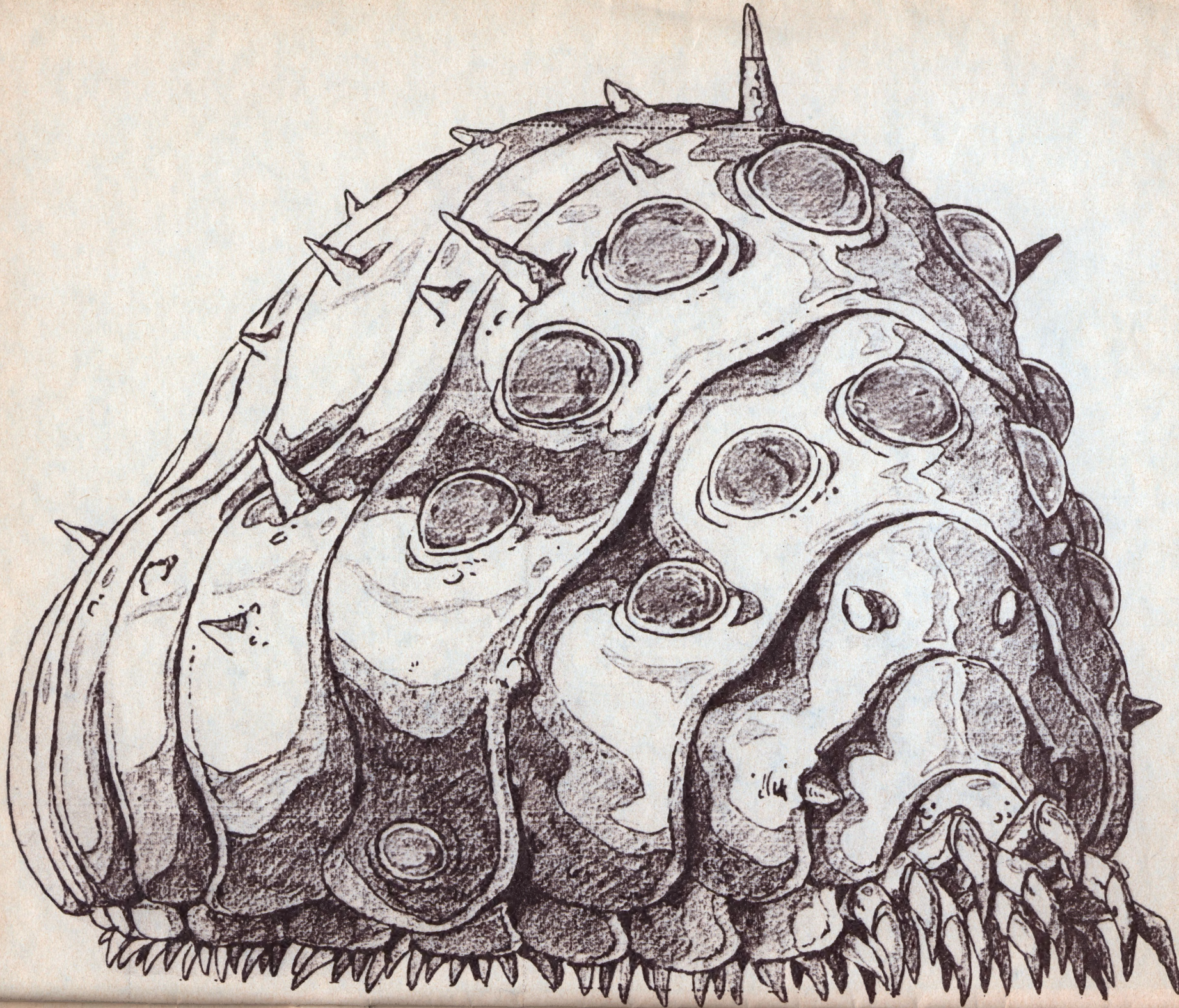
ハーモニーの時は 相当かいて
下さい

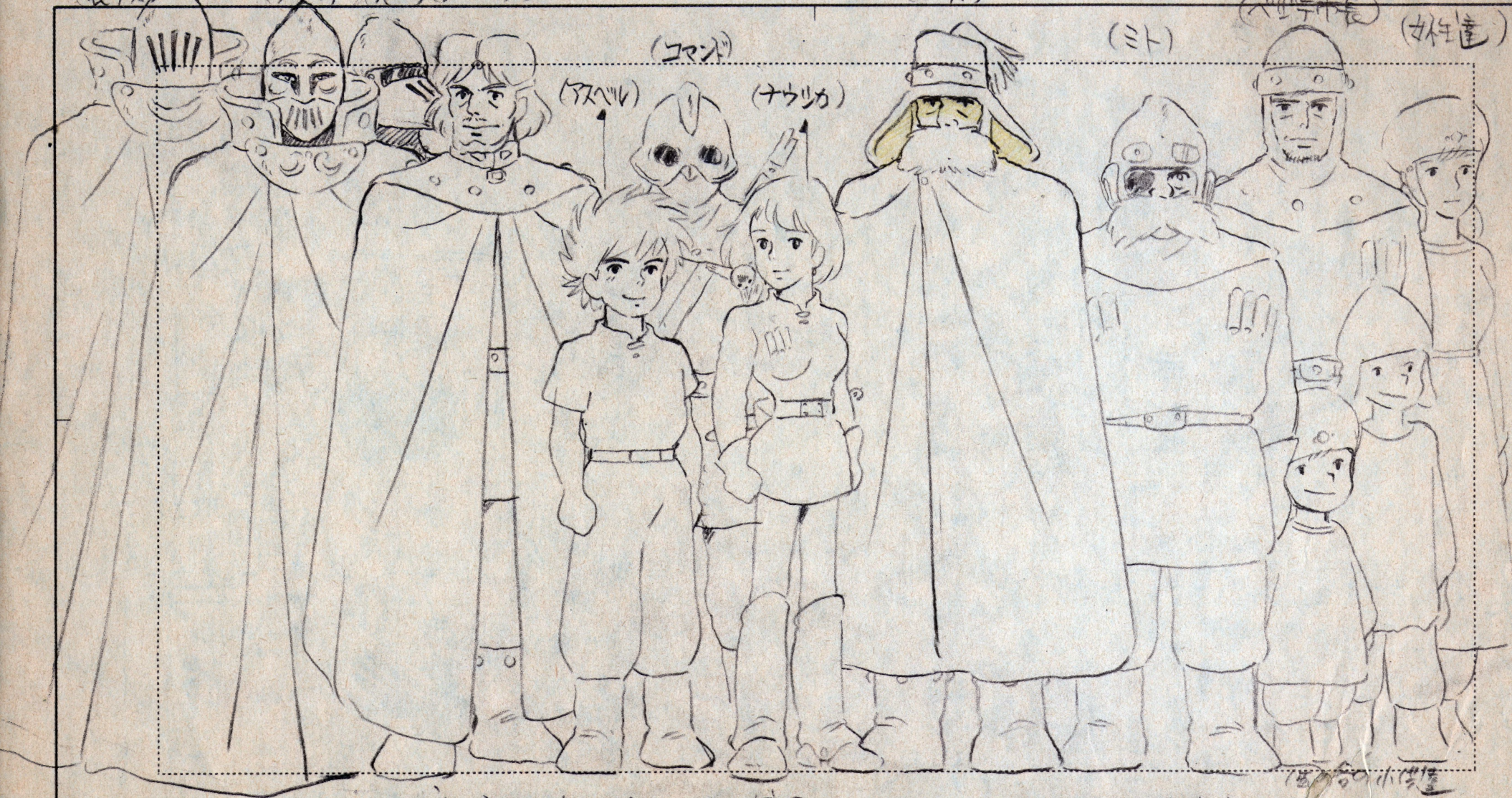
コルベット

スマートな必要はありません. おたく

カット毎に処理に
変り 細部が変っても
気にしない
カンジが出ていれば
いいのであります

大きい時でなければ
ヌキにしません.
ヌキの時にはハイライト忘れずに

ただのヌリ

小さい時は この位 簡単にします

TOPCRAFT CO.,LTD.　　S.　　C.　　TIME(　+　)

(装甲兵)
(クシャナ)
(兵士)
(クロトワ)
(コマンド)
(アスベル)
(ナウシカ)
(ユパ)
(ミト)
(ペジテ市長)
(女性達)
(谷の小供達)

※メインキャラクター比較図

☆キャラクターは参考になりません

設定書はあくまでたたき台!!

「ナウシカ」演出助手 片山一良

「ナウシカ」の設定は、原作のマンガがあるので、それを参考にして描かれたわけです。作業的には、原作の線を整理省略して、アニメ用の設定を作るということですが、キャラクターに関していえば、監督の宮崎（駿）さんと作画監督の小松原（一男）さんのあいだで、何回となく打ち合わせが行われて決定稿ができあがっていったんです。

完成した設定書は、作画に入るための基本になります。作画するときの守るべき最低限の約束ごとです。それは、ナウシカならナウシカの、耳飾りや服装とかはこうなってますよ——という約束です。ですから作画する原画の人たちは、設定にある基本さえ守ってくれればいい、あとは監督なり作画監督にまかせなさい!! ということなんです。

つまり、設定書はたたき台なのです。

よく、ファンの人たちは、実際の画面で見るキャラが設定と似てないとか、気になるようですが、原画を描く人には設定に似せるということより、そのシーンのキャラの心情をとらえて、どう表現するかということのほうがずっとたいせつなんです。

たとえばですね、一般的に金田（伊功）さんなどはキャラクターを似せるのに苦労したんだろうとかいわれていたようですが、アスベルのガンシップがバカガラスを襲撃するシーンはみごとだったでしょう。独特の動きもさることながら、あのアスベルの顔なんか、まさに人殺しの顔なんですよね。キャラクターの心情をとらえた、いい表情です。そういったものは、設定だけをなぞっていたんではでてこないでしょうね。

今回の「ナウシカ」では、銃だけなんですけどぼくも設定をやらせてもらいました。

もともと銃がすきだったんで、ラクにやれると思ったんですが、そうはいきませんでした。宮崎さんから何回もリテイクが出されて……難産でしたね。とにかく「ナウシカ」の世界観に合うことと、いかにもありそうな銃をという注文だったんです。いま見なおして見ると、恥ずかしくて描きなおしたいと思うものばかりですよ。

（談）

昭和59年7月10日発行（毎月1回10日発行）
第7巻第7号　昭和59年5月15日国鉄首都特
別扱承認雑誌第7532号　昭和53年12月21日
第三種郵便物認可